

# PELATIHAN PEMBUATAN POWERPOINT BERBASIS APLIKASI CANVA PADA SISWA KELAS X DARUL AMIN PALANGKA RAYA

Lilik Latifatul Jannah \*<sup>1</sup>

Abdul Aziz <sup>2</sup>

Lutfi Rasyad <sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Negeri Palangka Raya

<sup>3</sup> Madrasah Aliyah Darul Amin Palangka Raya

\*e-mail: [latifatuljannahlilik@gmail.com](mailto:latifatuljannahlilik@gmail.com) <sup>1</sup>, [abdul.aziz@uin-palangkaraya.ac.id](mailto:abdul.aziz@uin-palangkaraya.ac.id) <sup>2</sup>, [lutfirsayad17@gmail.com](mailto:lutfirsayad17@gmail.com) <sup>3</sup>

## Abstrak

Kegiatan pelatihan ini dilatarbelakangi oleh minimnya keterampilan siswa dalam membuat media presentasi yang menarik dan komunikatif menggunakan PowerPoint. Sebagian dari siswa kelas x MA Darul Amin hanya memahami fungsi dasar PowerPoint dan belum memanfaatkan aplikasi desain seperti canva untuk meningkatkan kualitas tampilan. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan para siswa dalam mendesain dan menyusun persentasi berbasis PowerPoint dengan dukungan aplikasi canva. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan parsitipatif yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Peserta pelatihan adalah siswa kelas x Darul Amin berjumlah 30 siswa. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas, keterampilan desain, dan kemampuan mengombinasikan elemen viual pada slide. Siswa juga sangat antusias dan mampu membuat PowerPoint yang menarik, interaktif, dan sesuai kaidah komunikasi visual. Pelatihan ini efektif meningkatkan kompetensi digital siswa, sekaligus menumbuhkan motivasi belajar siswa dan kemampuan siswa di era teknologi.

**Kata kunci:** Canva, PowerPoint, Pelatihan, siswa Madrasah, Literasi Digital

## Abstract

This training activity was motivated by the limited skills of students in creating engaging and communicative presentation media using PowerPoint. Most of the tenth-grade students at MA Darul Amin only understood the basic functions of PowerPoint and had not yet utilized design applications such as Canva to enhance the quality of their presentation slides. The purpose of this activity was to improve students' abilities in designing and organizing PowerPoint-based presentations with the support of Canva. The implementation method used a participatory training approach consisting of three stages: planning, implementation, and evaluation. The training participants were 30 tenth-grade students from MA Darul Amin. The results of the activity showed a significant improvement in creativity, design skills, and the ability to combine visual elements in slides. The students were also highly enthusiastic and able to create attractive, interactive PowerPoint presentations that adhered to visual communication principles. This training effectively enhanced students' digital competencies while also fostering their learning motivation and technological literacy in the digital era.

**Keywords:** Canva, Digital Literacy, PowerPoint, Training, Student

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di era digital saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan (Nani Hidayati, Fitri Rizki, 2024). Dunia pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, menarik, dan inovatif (Riadi et al., 2022). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bukan hanya sekadar sarana penyampaian materi, tetapi juga menjadi media kreatif yang dapat meningkatkan keterampilan abad 21, seperti kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (Darmi, Maisura, Eka Agustina & Zakaria, 2024). Salah satu tantangan yang dihadapi oleh lembaga pendidikan, khususnya di tingkat Madrasah Aliyah, rendahnya kemampuan siswa dalam mendesain media presentasi yang komunikatif dan menarik. Berdasarkan observasi awal di MA Darul Amin Palangka Raya, sebagian besar siswa kelas X hanya memahami fungsi dasar Microsoft PowerPoint tanpa mampu mengoptimalkan fitur desain dan estetika visual dalam presentasi. Padahal, kemampuan membuat media presentasi yang menarik menjadi keterampilan penting dalam

pembelajaran modern dan kegiatan akademik lainnya, mereka umumnya hanya memanfaatkan template standar PowerPoint tanpa memperhatikan aspek visual dan keterbacaan informasi. Situasi ini mencerminkan adanya perbedaan antara kemampuan siswa dengan kebutuhan keterampilan digital yang sesuai dengan pembelajaran saat ini. Untuk itu, dibutuhkan langkah konkret melalui pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menciptakan media presentasi yang inovatif dan komunikatif menggunakan aplikasi Canva.

Canva adalah platform desain grafis yang dapat diakses secara online, menawarkan beragam template dan fitur kreatif untuk membuat presentasi, poster, infografik, serta berbagai media pendidikan lainnya (Ramli, 2025). Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring (online), baik berupa aplikasi maupun situs web, yang dirancang untuk memudahkan siapa pun dalam menciptakan tampilan visual yang menarik. Meskipun tidak memiliki kelengkapan fitur seperti Adobe Photoshop atau Illustrator, Canva sangat diunggulkan karena kemudahannya dan kesederhanaannya (Syarifudin, 2023). Aplikasi ini sangat cocok untuk pemula (orang yang baru belajar) yang belum memiliki pengalaman dalam desain grafis. Di Canva, tersedia banyak pilihan templat siap pakai yang dapat disunting pengguna kapan saja, sehingga pengguna tidak perlu repot mendesain dari awal. Alat ini memungkinkan pengguna untuk mendesain dengan sederhana menggunakan metode drag and drop tanpa memerlukan keahlian desain (Fauziah, Zumrotul, Ahmad Shofiyuddin, 2022). Disamping itu, Canva dapat diakses setiap saat melalui laptop atau smartphone, memberikan kebebasan yang besar bagi guru dan siswa untuk berkreasi (Rizqi Abdullah, 2022). Dengan diadakan kegiatan pelatihan ini oleh mahasiswa MBKM UIN Palangka Raya tujuannya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi canva untuk mendesain slide PowerPoint.

## **METODE PENELITIAN**

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di MA Darul Amin Palangka Raya dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang kegiatan ini dilaksanakan oleh mahasiswa dari program merdeka belajar kampus merdeka (MBKM) Universitas Islam Negeri Palangka Raya sebagai wujud penerapan Tri Dharma Perguruan Tinggi Islam dalam aspek pengabdian kepada masyarakat penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif partisipatif dengan model pelatihan (training model) berbasis langsung. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam merancang persentasi PowerPoint yang inovatif menggunakan aplikasi canva. Metode ini mengutamakan partisipasi aktif para peserta melalui penggabungan kegiatan penyampaian informasi, praktik langsung, serta penilaian hasil dalam jangka waktu satu hari pelatihan (Siswadi & Syaifuddin, 2024). Metode pengumpulan data di peroleh melalui tiga teknik utama, yaitu:

### **1. Observasi Langsung**

Observasi dilakukan untuk menilai tingkat partisipasi, kemampuan teknis, dan antusiasme siswa selama pelatihan berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa aktif mengikuti setiap sesi, mampu mengoperasikan fitur Canva dengan baik, dan menunjukkan minat tinggi dalam mendesain media presentasi secara kreatif serta komunikatif.

### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi meliputi foto kegiatan, hasil karya siswa, dan catatan lapangan mahasiswa MBKM sebagai bukti pelaksanaan dan capaian kegiatan. Berdasarkan dokumentasi, terlihat peningkatan kemampuan siswa dalam menciptakan desain yang menarik dan proporsional. Catatan lapangan juga mencerminkan suasana pelatihan yang interaktif dan kondusif.

### **3. Wawancara Singkat dan Refleksi**

Wawancara dan refleksi dilakukan untuk menggali kesan, manfaat, dan kendala selama kegiatan. Mayoritas siswa menyatakan pelatihan ini bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital, meskipun terdapat sedikit hambatan seperti keterbatasan waktu dan akses internet. Secara keseluruhan, pelatihan satu hari yang dilaksanakan oleh mahasiswa MBKM UIN Palangka Raya di kelas X MA Darul Amin Palangka Raya berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dunia pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, menarik, dan inovatif. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bukan hanya sekadar sarana penyampaian materi, tetapi juga menjadi media kreatif yang dapat meningkatkan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (Purba, Arlina Pratiwi; Purba, Angelia Maharani; Sitanggang, Ernie Shinta Yosephine; Simatupang, 2024). Melalui pemanfaatan teknologi yang tepat, guru dan siswa dapat berkolaborasi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan berorientasi pada pengembangan kompetensi digital, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kebutuhan zaman (Luh et al., 2023). Observasi awal di MA Darul Amin Palangka Raya menunjukkan kesenjangan humanis: sebagian besar siswa kelas X masih terbatas dalam mendesain media presentasi yang menarik dan komunikatif. Mereka cenderung menggunakan fitur standar dan estetika visual yang minim, menghasilkan presentasi yang monoton. Kondisi ini memperlihatkan adanya ketidaksesuaian antara potensi kreatif siswa dengan tuntutan penggunaan teknologi yang efektif dalam pembelajaran saat ini.

Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, mahasiswa program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) UIN Palangka Raya mengambil inisiatif untuk menyelenggarakan kegiatan pelatihan. Pelatihan ini secara spesifik berfokus pada peningkatan kemampuan siswa dalam merancang slide presentasi yang optimal menggunakan aplikasi Canva. Canva adalah platform desain grafis berbasis internet (daring) yang menyediakan beragam fitur dan templat kreatif, sehingga mempermudah pembuatan presentasi, power point, atau media pembelajaran lainnya. Pelatihan ini akan mampu memfasilitasi siswa untuk menjadi subjek belajar yang aktif, menciptakan media presentasi yang inovatif, komunikatif, dan menarik, serta beradaptasi secara optimal dengan tuntutan pembelajaran modern yang mengutamakan kolaborasi dan aktualisasi diri.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis dan terarah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Setiap tahapan memiliki fokus dan sasaran tertentu yang saling berkaitan, dimulai dari tahap persiapan dan pengenalan hingga tahap evaluasi hasil akhir. Dengan adanya pembagian tahapan ini, peserta diharapkan dapat mengikuti proses pelatihan secara bertahap dan memahami setiap materi yang diberikan dengan lebih baik (Darmi, Maisura, Eka Agustina & Zakaria, 2024). Adapun rincian tahapan kegiatan pelatihan beserta tujuan dari masing-masing tahap disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 1. Tahapan Kegiatan Pelatihan Canva**

No.	Tahapan Kegiatan	Tujuan
1.	Persiapan dan Pengenalan Canva	Menyiapkan kegiatan dan memperkenalkan aplikasi Canva beserta manfaat dan fitur dasarnya.
2.	Pengenalan Fitur Utama Canva	Memahami fitur utama Canva seperti template,

	kustomisasi teks, dan kolaborasi tim.
3. Praktik Mendesain Proyek	Melatih siswa membuat slide PowerPoint menggunakan Canva secara kreatif dan komunikatif.
4. Evaluasi dan Pembahasan Hasil	Menilai hasil desain siswa serta memberikan umpan balik dan refleksi pembelajaran.

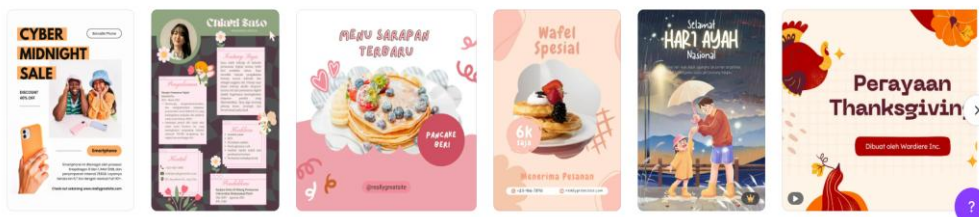
Pada tahap awal, tim mahasiswa MBKM UIN Palangka Raya melakukan persiapan kegiatan yang meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, penyiapan sarana dan prasarana, serta penyusunan jadwal pelatihan. Kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi Canva kepada siswa melalui penjelasan mengenai manfaatnya dalam pembelajaran modern serta demonstrasi fitur-fitur dasar seperti pemilihan template, penggunaan elemen desain, dan tata letak visual. Tahap ini bertujuan agar siswa memahami fungsi Canva sebagai media pembelajaran kreatif sekaligus menumbuhkan minat mereka untuk berinovasi dalam mendesain slide PowerPoint. Canva menyediakan fitur-fitur utama yang memberdayakan pengguna untuk menciptakan desain inovatif dan estetik (mendukung Apresiasi Visual).

- 1) Sumber Daya Kreatif dan Estetika: Tersedia lebih dari 250.000+ templat dan 900+ ilustrasi yang dapat dimodifikasi. Fitur Grid Desain dan Desain Frame secara spesifik membantu pengguna menyusun tata letak yang rapi dan meningkatkan daya tarik visual karya.

Jelajahi Canva

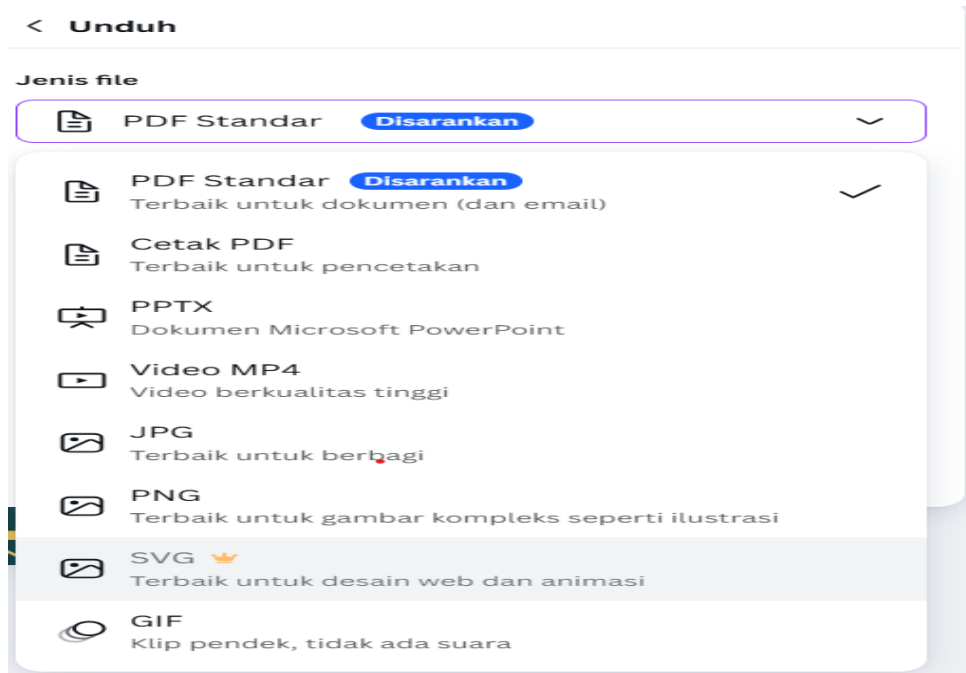


Sedang tren di dekat Anda



Gambar 1. Template yg berasal dari Canva

- 2) Modifikasi yang Fleksibel: Kemudahan penggunaan didukung oleh PDF Editor daring (untuk mengedit berkas PDF tanpa software khusus) dan Kustomisasi Teks yang memberikan kebebasan penuh dalam memilih font dan gaya, sesuai dengan preferensi desain individu.



Gambar 2. Fitur unduh otomatis dari Canva

- 3) Fasilitas Kerja Sama Tim: Canva Teams mendukung penuh Kolaborasi Digital dengan memungkinkan pengguna bekerja sama dalam waktu nyata (real-time) untuk membuat, mengedit, dan memberikan umpan balik pada desain bersama, menunjang keterampilan esensial dalam kerja tim.



Gambar 3. Tampilan Beranda pada aplikasi Canva

Setelah para siswa memperoleh pemahaman dari penjelasan dan demonstrasi sebelumnya, mereka diberikan kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung melalui pembuatan proyek desain menggunakan aplikasi Canva. Dalam kegiatan ini, siswa diminta membuat slide PowerPoint bertema tertentu dengan memanfaatkan berbagai fitur Canva seperti template, elemen visual, warna, dan tata letak. Mahasiswa MBKM memberikan bimbingan selama proses berlangsung agar siswa dapat menerapkan prinsip desain yang baik dan menghasilkan tampilan yang menarik serta

komunikatif. Melalui kegiatan praktik ini, siswa tidak hanya belajar aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, dan kemampuan kolaborasi sebagai bagian dari keterampilan abad 21. Dengan demikian, tahap ini menjadi wadah bagi siswa untuk berlatih secara langsung sekaligus mengasah kemampuan mereka dalam menciptakan media presentasi yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern.



Gambar 4. Hasil latihan salah seorang siswa

Setelah seluruh rangkaian pelatihan dilaksanakan, hasil kegiatan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa kelas X MA Darul Amin Palangka Raya dalam mendesain media presentasi yang menarik dan komunikatif. Siswa yang sebelumnya hanya menggunakan fitur dasar kini mampu mengombinasikan elemen visual, warna, dan tata letak secara kreatif menggunakan Canva. Mereka menjadi lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide dan informasi melalui desain yang lebih estetik serta relevan dengan konteks pembelajaran. Selain itu, pelatihan ini juga menumbuhkan semangat kolaboratif di antara siswa, terlihat dari cara mereka bekerja sama, saling memberi masukan, dan berbagi inspirasi desain selama proses pelatihan berlangsung.

Secara penilaian objective maka kegiatan pada pelatihan ini dapat dikatakan berhasil mencapai tujuan yang diharapkan, yakni mengembangkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi desain untuk mendukung pembelajaran modern. Melalui pendekatan praktis dan interaktif, pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga membentuk pola pikir kreatif dan produktif yang berorientasi pada inovasi. Diharapkan hasil dari kegiatan ini dapat berkelanjutan, di mana siswa mampu menerapkan kemampuan yang diperoleh dalam tugas-tugas sekolah maupun kegiatan akademik lainnya. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi wujud nyata kontribusi mahasiswa MBKM UIN Palangka Raya dalam mengimplementasikan semangat Merdeka Belajar yang berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh.

Keberhasilan kegiatan pelatihan ini dapat dilihat dari beberapa indikasi yang menunjukkan tercapainya tujuan secara optimal. Siswa mengalami peningkatan keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi Canva, mulai dari memilih template, mengatur tata letak, hingga memadukan warna dan elemen visual secara proporsional. Hasil proyek desain yang mereka buat

terlihat lebih menarik, kreatif, dan komunikatif dibandingkan sebelum pelatihan. Selain itu, terjadi perubahan sikap dan motivasi belajar, di mana siswa menjadi lebih antusias serta aktif dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Pelatihan ini juga berhasil menumbuhkan kreativitas dan kolaborasi antar siswa, terlihat dari semangat kerja sama, diskusi, dan saling berbagi ide selama kegiatan berlangsung. Karya akhir siswa menunjukkan kesesuaian dengan tujuan pelatihan, yakni menghasilkan media presentasi yang inovatif dan menarik. Dukungan tambahan berupa umpan balik positif dari peserta dan guru semakin memperkuat bukti bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan serta kepercayaan diri siswa dalam mendesain media pembelajaran berbasis digital.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva di MA Darul Amin Palangka Raya, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yakni meningkatkan kemampuan siswa dalam mendesain media presentasi yang kreatif, komunikatif, dan estetis. Melalui metode pelatihan berbasis praktik langsung, siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek teknis, kreativitas, serta kemampuan kolaborasi. Data yang diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam menggunakan teknologi desain untuk mendukung pembelajaran. Selain memberikan manfaat dalam penguasaan keterampilan digital, kegiatan ini juga mendorong terbentuknya pola pikir inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan dampak positif bagi peningkatan kompetensi siswa, tetapi juga menjadi bentuk nyata kontribusi mahasiswa MBKM UIN Palangka Raya dalam penerapan prinsip Merdeka Belajar yang berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmi, Maisura, Eka Agustina & Zakaria, H. M. Y. (2024). Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Siswa Smp Negeri 2 Padang Tiji. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN)*, 2(1), 217–224. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i1.1776>
- Fauziah, Zumrotul, Ahmad Shofiyuddin, H. R. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah : Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7–19. <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1356>
- Luh, N., Agetania, P., Murpratiwi, S. I., Luh, N., Mery, P., Novitasari, D., & Thalib, E. F. (2023). Pelatihan Membuat Powerpoint Pembelajaran Berbantuan Media Canva Pada Siswa Sma N 5 Denpasar. *SINAPTEK*, 6, 21–26.
- Nani Hidayati, Fitri Rizki, Z. A. S. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Upaya untuk Meningkatkan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JPM): Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 4(6), 386–390. <https://doi.org/10.59818/jpm.v4i6.1008>
- Purba, Arlina Pratiwi; Purba, Angelia Maharani; Sitanggang, Ernie Shinta Yosephine; Simatupang, E. M. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Online Menggunakan Canva Di Smk Swasta Trisula Dolok Sanggul. *Jurnal Puan Indonesia*, 5(2), 443–448. <https://doi.org/10.37296/jpi.v5i2.179>
- Ramli, M. (2025). JOURNAL OF DIGITAL LEARNING AND DISTANCE EDUCATION (JDLDE) Practical Comparison: PowerPoint and Canva for Visual Learning. *Journal of Digital Learning and Distance Education (JDLDE)*, 3(9), 1252.
- Riadi, I., Fadlil, A., Andrianto, F., Elvina, A., Fanani, G., & Nasution, D. S. (2022). Penggunaan Teknologi Tools Powerpoint dan Canva untuk Media Informasi. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 341. <https://doi.org/10.30651/aks.v6i2.11781>
- Rizqi Abdillah. (2022). "Canva" Sebagai Media Pembelajaran Terkini Pengganti Power Point. *La-*

- Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1), 29–41. <https://doi.org/10.62490/latahzan.v14i1.320>
- Siswadi, & Syaifuddin, A. (2024). 111-125+Siswadi. *Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD)Lamongan*, 19(02), 111–125.
- Syarifudin, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 9(2), 78–95. <https://doi.org/10.37567/jie.v9i2.2474>